

Docket No.: 3022-0019  
Client No.: ARF-030US  
File No.: 1227.43062X00



IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re Application of : Tomohiro SHINODA

Serial No.: 10/644,094

Filed: August 20, 2003

For: TOKEN WITH BUILT-IN IC CHIP

Group: n/a

Examiner: n/a

SUBMITTAL OF CERTIFIED PRIORITY DOCUMENT

Commissioner for Patents  
P.O. Box 1450  
Alexandria, VA 22313-1450

November 18, 2003

Sir:

Further to the Claim for Priority, submitted herewith is a priority document of  
Japanese Application No. 2002-239692 filed on August 20, 2002.

A Certified copy of said Japanese application document is attached hereto.

Respectfully submitted,

ANTONELLI, TERRY, STOUT & KRAUS, LLP

Alfred A. Stadnicki  
Registration No. 30,226

1300 North Seventeenth Street  
Suite 1800  
Arlington, VA 22209  
Tel.: 703-236-6080  
Fax.: 703-312-6666  
E-mail: [astadnicki@antonelli.com](mailto:astadnicki@antonelli.com)

日本国特許庁  
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出願年月日      2002年  8月20日  
Date of Application:

出願番号      特願2002-239692  
Application Number:

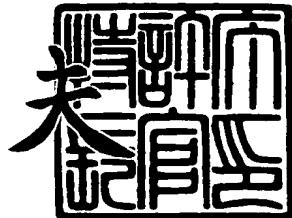
[ST. 10/C] :      [JP2002-239692]

出願人      アルゼ株式会社  
Applicant(s):

2003年 7月31日

特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

今井康



【書類名】 特許願

【整理番号】 P02-0373

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 7/02

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明3丁目1番25号有明フロンティアビル  
ル

【氏名】 篠田 朋広

【特許出願人】

【識別番号】 598098526

【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100086586

【弁理士】

【氏名又は名称】 安富 康男

【選任した代理人】

【識別番号】 100112025

【弁理士】

【氏名又は名称】 玉井 敬憲

【選任した代理人】

【識別番号】 100113468

【弁理士】

【氏名又は名称】 佐藤 明子

【選任した代理人】

【識別番号】 100115141

【弁理士】

【氏名又は名称】 野田 慎二

**【選任した代理人】****【識別番号】** 100115820**【弁理士】****【氏名又は名称】** 渡辺 みのり**【選任した代理人】****【識別番号】** 100118717**【弁理士】****【氏名又は名称】** 梅井 美佐**【手数料の表示】****【予納台帳番号】** 033891**【納付金額】** 21,000円**【提出物件の目録】****【物件名】** 明細書 1**【物件名】** 図面 1**【物件名】** 要約書 1**【プルーフの要否】** 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ICチップ内蔵メダル

【特許請求の範囲】

【請求項1】 メダルゲーム機に用いられるICチップ内蔵メダルであつて、少なくともゲーム初期データを記憶可能な記憶部を備え、前記記憶部には、複数のゲーム初期データからなるデータ群より抽出された1のゲーム初期データが予め記憶されていることを特徴とするICチップ内蔵メダル。

【請求項2】 メダルゲーム機に用いられるICチップ内蔵メダルであつて、少なくともゲーム初期データを記憶可能な記憶部を備え、前記記憶部には、複数のゲーム初期データからなるデータ群より抽出された1のゲーム初期データが、ゲームに用いられる前から記憶されていることを特徴とするICチップ内蔵メダル。

【請求項3】 前記記憶部に記憶されているゲーム初期データは、前記データ群よりランダムに抽出された1のゲーム初期データである請求項1又は2に記載のICチップ内蔵メダル。

【請求項4】 前記データ群には、ゲームにおける所定の利益を付与する特典データを有したゲーム初期データが含まれている請求項1～3のいずれか1に記載のICチップ内蔵メダル。

【請求項5】 立体的な形状を有する像と一体的に構成された請求項1～4のいずれか1に記載のICチップ内蔵メダル。

【請求項6】 戦略シミュレーションゲームを提供するメダルゲーム機に用いられる請求項1～5のいずれか1に記載のICチップ内蔵メダル。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、メダルゲーム機に用いられるICチップ内蔵メダルに関する。

【0002】

【従来の技術】

今日、わが国において製作され、テレビゲームやアーケードゲームとして供給されるゲームは、最先端のハードウェア技術及びソフトウェア技術とを結合させ、また、キャラクタ、背景等を表示するための進んだグラフィック表示技術とストーリー展開等の高度の文化的思索方法とを結合させた、いわば技術と文化の総合技術・総合産業として、わが国のみならず世界中で評価されている。なお、テレビゲームとは、家庭用ゲーム機や携帯用ゲーム機において行われるゲームをいい、アーケードゲームとは、遊技場（所謂ゲームセンタ）に設置された業務用ゲーム機において行われるゲームをいう。

#### 【0003】

このようなゲームも、今では、多岐に渡っており、これらの具体例としては、例えば、競馬や自動車レースのような各種レースを模擬的に表示するもの、サッカーや野球のような球技等のスポーツを模擬的に表示するもの、キャラクタが所定の領域内を自由に移動しながら、マップ上に配置されたアイテムを取得していくもの、プロレス、ボクシング、相撲、柔道、剣道等のほか、刀や槍等を用いて戦う戦闘ゲーム等が挙げられる。

#### 【0004】

特に、テレビゲームとして供給されるゲームのなかでは、従来から、戦略シミュレーションゲームが強い支持を得ている。

この戦略シミュレーションゲームは、TV等の画面上で展開される仮想環境や仮想空間において、遊戯者が、グループのリーダーを操作し、グループに属するユニットに各種の指示を与え、架空の戦略や戦闘を経験して楽しむことができるゲームである。

このような戦略シミュレーションゲームでは、例えば、遊戯者は、戦国時代において、尾張の国を統治する織田信長（グループのリーダー）を操作し、家来となる武将（グループに属するユニット）を集めたり、徵兵や訓練を行ったりしながら自己の軍団（グループ）を育成させ、他の大名が率いる軍団（グループ）と対戦して自己の領地を広げていき、最終的に、天下を統一するという目的を達成する。

#### 【0005】

このように、戦略シミュレーションゲームにおいて、遊戯者は、仮想の世界の中に存在するグループのリーダーとなって、グループに属するユニットに各種の指示を与えることにより、様々な戦略を駆使して戦闘を行うことができ、また、自分が操作するグループのリーダーや、自分が指示を与えるユニットと様々な経験を共有することができるため、極めて容易に架空の戦略や戦闘を楽しむことができる。

また、戦略シミュレーションゲームは、最終的な目的を達成するまでに、通常、数時間～数十時間程度を必要とするため、展開される架空の戦略や戦闘にのめり込みながら、長時間にわたってゲームに没頭する遊戯者も多い。

このような点からも、戦略シミュレーションゲームは、例えば、アクションゲーム、シューティングゲーム、パズルゲーム等、他のジャンルのゲームと一線を画するものであるといえる。

#### 【0006】

一方、アーケードゲームとして供給されるゲームは、例えば、リズムに合わせて実際にダンスを踊ったり、楽器を演奏したりする音楽ゲームや、コクピットに乗って模擬的に飛行機の操縦が楽しめるゲーム等、趣向を凝らしたものが多く、ゲームによっては、社会的に流行するまでに至るものもある。これに対して、従来から広く普及しているメダルゲームも、アーケードゲームとして提供されるゲームのなかでは、根強い人気がある。

このようなメダルゲームは、遊戯者が、メダル発行機で複数のメダルを購入し、このメダルをメダルゲーム機に投入することにより開始することができるゲームであり、メダルゲームにおいて、遊戯者がゲームに勝てば、所定の枚数のメダルが払い出されることになる。従って、多数のメダルを獲得することができた遊戯者は、新たにメダルを購入することなく、継続してゲームを楽しむことができる。

#### 【0007】

##### 【発明が解決しようとする課題】

ところで、上述したメダルゲームでは、メダルをメダルゲーム機に投入してゲームを行うというメダルゲームの性質上、例えば、カジノゲーム（ルーレットゲー

ムやカードゲーム等) や、競馬ゲーム等のように、提供されるゲームが或る程度定着してしまっており、新たなゲームが登場したとしても、遊戯者に、斬新さや意外性を感じさせることが困難となっている。このため、新たに遊戯者を確保することが困難であり、社会的に流行するまでに至ることは極めて稀である。

#### 【0008】

そこで、近時、斬新なアイデアを用いたメダルゲーム機が要求されており、そのような要望に応えるため、シミュレーションゲームを行うことができるメダルゲーム機として、育成モードと対戦モードとを備えた競馬ゲームを複数の遊戯者が同時に使うことができるメダルゲーム機が提供されている。

このような競馬ゲームでは、例えば、複数の遊戯者は、育成モードにおいて、自己が所有する架空の馬の飼育・調教をメダル投入により行い、また、対戦モードにおいては、騎手選択等の出走手続をメダル投入により行い、自己が所有する架空の馬をレースに出走させ、一方、当該レースの馬券をメダル投入により購入し、レース結果に応じた枚数のメダルの払出を受けることができる。

#### 【0009】

しかしながら、上述したような育成モードと対戦モードとを備えた競馬ゲームを提供するメダルゲーム機において、メダルはレースの結果に応じて払い出されるものであって、ゲーム内容と密接な関連を有するものではない。このような点において、育成モードと対戦モードとを備えた競馬ゲームを提供するメダルゲーム機は、結局、従来のメダルゲーム機と大差があるとはいはず、斬新なアイデアを用いたメダルゲーム機として、新たに遊戯者を確保することは困難である。

従って、メダルゲーム機に用いられるメダル自体に、ゲームにおける新たな価値を持たせることにより、ゲーム自体の面白さに加えて、従来にはない面白さをも兼ね備えたメダルゲーム機を提供することが可能になると考えられるが、メダル自体にゲームにおける新たな価値をどのように持たせるかが問題となる。

#### 【0010】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、メダルゲーム機に用いられるようにすることにより、当該メダルゲーム機を、ゲーム自体の面白さに加えて、従来にはない面白さをも兼ね備え、面白みが倍化されたアミュ

ーズメント性に溢れるメダルゲーム機とすることが可能であり、さらに、遊戯者の購買意欲を喚起させることができるメダルを提供することにある。

### 【0011】

#### 【課題を解決するための手段】

以上のような目的を達成するために、本発明は、記憶部に複数のゲーム初期データからなるデータ群より抽出された1のゲーム初期データが予め記憶されていることを特徴とするICチップ内蔵メダルを提供する。

### 【0012】

より具体的には、本発明は、以下のようないわゆる提供する。

(1) メダルゲーム機に用いられるICチップ内蔵メダルであって、少なくともゲーム初期データを記憶可能な記憶部を備え、前記記憶部には、複数のゲーム初期データからなるデータ群より抽出された1のゲーム初期データが予め記憶されていることを特徴とする。

### 【0013】

(1) の発明によれば、ICチップ内蔵メダルは、少なくともゲーム初期データを記憶可能な記憶部を備えており、上記記憶部には、複数のゲーム初期データからなるデータ群より抽出された1のゲーム初期データが予め記憶されているため、遊戯者は、ICチップ内蔵メダルを購入するごとに、異なるゲーム初期データが記憶されたICチップ内蔵メダルを入手することが可能である。

### 【0014】

例えば、戦国時代を舞台にした戦略シミュレーションゲームを提供するメダルゲーム機に用いられるICチップ内蔵メダルについて、一枚のICチップ内蔵メダルに、1人の武将に係るゲーム初期データ（織田信長に係るゲーム初期データや武田信玄に係るゲーム初期データ等）が予め記憶されていることとした場合、遊戯者は、ICチップ内蔵メダルを購入するごとに、織田信長に係るゲーム初期データが予め記憶されたICチップ内蔵メダルや、武田信玄に係るゲーム初期データが予め記憶されたICチップ内蔵メダルや、その他の武将に係るゲーム初期データが予め記憶されたICチップ内蔵メダル等を入手することができる。

また、これらのICチップ内蔵メダルは、従来にはない新たな価値を有するとと

もに、外観上に差異がなくても、遊戯者にとって、戦略シミュレーションゲームにおいて異なる価値を有していることになる。

#### 【0015】

また、遊戯者は、そのようなデータが記憶されたICチップ内蔵メダルを収集することにより、或るときは織田信長のデータが記憶された一のICチップ内蔵メダルを用いて戦略シミュレーションゲームを行い、別のときには武田信玄のデータが記憶された他のICチップ内蔵メダルを用いて戦略シミュレーションゲームを行うことが可能となる。さらに、複数のICチップ内蔵メダルがそれぞれ異なる価値を有しているため、遊戸者に対して、自分が好きなキャラクタ（武将）のデータが記憶されたICチップ内蔵メダルに愛着感を抱かせることが可能となる。

#### 【0016】

このように、（1）の発明によれば、メダル自体に従来にはない新たな価値を持たせることができ、かつ、予め各メダルに異なる価値を持たせることができるために、遊戸者のメダル（ICチップ内蔵メダル）に対する収集欲を掻き立てるとともに、遊戸者がメダル（ICチップ内蔵メダル）に愛着感を抱くようにすることが可能であり、遊戸者のICチップ内蔵メダルに対する購買意欲を喚起することができる。

また、（1）の発明のICチップ内蔵メダルをメダルゲーム機に用いられるようになると、遊戸者がゲームにのめり込むようにすることが可能であり、さらに、当該メダルゲーム機を、ゲーム自体の面白さに加えて、従来にはない面白さをも兼ね備え、面白みが倍化されたアミューズメント性に溢れるメダルゲーム機とができる。

#### 【0017】

（2）メダルゲーム機に用いられるICチップ内蔵メダルであって、少なくともゲーム初期データを記憶可能な記憶部を備え、前記記憶部には、複数のゲーム初期データからなるデータ群より抽出された1のゲーム初期データが、ゲームに用いられる前から記憶されていることを特徴とするICチップ内蔵メダル。

**【0018】**

(2) の発明によれば、ICチップ内蔵メダルは、少なくともゲーム初期データを記憶可能な記憶部を備えており、上記記憶部には、複数のゲーム初期データからなるデータ群より抽出された1のゲーム初期データが、ゲームに用いられる前から記憶されているため、遊戯者は、ICチップ内蔵メダルを購入するごとに、異なるゲーム初期データが記憶されたICチップ内蔵メダルを入手することが可能である。このように、それぞれ異なるゲーム初期データが記憶されたICチップ内蔵メダルは、従来にはない新たな価値を有するとともに、外観上に差異がなくても、遊技者にとって、戦略シミュレーションゲームにおいて異なる価値を有していることになる。

**【0019】**

また、遊戯者は、そのようなデータが記憶されたICチップ内蔵メダルを収集することにより、ゲームを行うごとに、異なるゲーム初期データが記憶されたICチップ内蔵メダルを用いて戦略シミュレーションゲームを行うことが可能となる。さらに、複数のICチップ内蔵メダルがそれぞれ異なる価値を有しているため、遊戯者に対して、自分が好きなキャラクタ（武将）のデータが記憶されたICチップ内蔵メダルに愛着感を抱かせることが可能となる。

**【0020】**

このように、(2) の発明によれば、メダル自体に従来にはない新たな価値を持たせることができ、かつ、ゲームに用いられる前から各メダルに異なる価値を持たせることができるため、遊戯者のメダル（ICチップ内蔵メダル）に対する収集欲を掻き立てるとともに、遊戯者がメダル（ICチップ内蔵メダル）に愛着感を抱くようになることが可能であり、遊戯者のICチップ内蔵メダルに対する購買意欲を喚起することができる。

また、(2) の発明のICチップ内蔵メダルをメダルゲーム機に用いられるようになると、遊戯者がゲームにのめり込むようにすることができますのであり、さらに、当該メダルゲーム機を、ゲーム自体の面白さに加えて、従来にはない面白さをも兼ね備え、面白みが倍化されたアミューズメント性に溢れるメダルゲーム機とすることができます。

**【0021】**

(3) 上記(1)又は(2)に記載のICチップ内蔵メダルであって、上記記憶部に記憶されているゲーム初期データは、上記データ群よりランダムに抽出された1のゲーム初期データであることを特徴とする。

**【0022】**

(3)の発明によれば、各ICチップ内蔵メダルにどのようなゲーム初期データが予め記憶されるかが、偶然性に委ねられることになるため、遊戯者が所望のゲーム初期データが記憶されたICチップ内蔵メダルを容易に入手することが困難になり、また、所望のゲーム初期データが記憶されたICチップ内蔵メダルを思い掛けず入手することができる場合もあり得る。その結果、所望のゲーム初期データが記憶されたICチップ内蔵メダルを入手したいという意欲を掻き立てることができ、遊戸者のICチップ内蔵メダルに対する購買意欲を高揚させることができる。

**【0023】**

(4) 上記(1)～(3)に記載のICチップ内蔵メダルであって、上記データ群には、ゲームにおける所定の利益を付与する特典データを有したゲーム初期データが含まれていることを特徴とする。

**【0024】**

(4)の発明によれば、遊戸者はICチップ内蔵メダルを購入すると、場合によつては、上記特典データを有したゲーム初期データが予め記憶されているICチップ内蔵メダルを入手することができる。また、特典データを有したゲーム初期データが予め記憶されたICチップ内蔵メダルを用いると、ゲームにおける所定の利益が付与された状態でゲームを開始することができるため、ゲームを有利に進行させることができる。

このように、遊戸者が購入し得るICチップ内蔵メダルに、特典データという付加価値が付与されたICチップ内蔵メダルが含まれることとし、さらに、付加価値が付与されたICチップ内蔵メダルと、付加価値が付与されていないICチップ内蔵メダルとのゲームにおける価値の差別化を図ることにより、付加価値が付与されたICチップ内蔵メダルを入手したいという意欲を掻き立てることができ

、遊戯者のICチップ内蔵メダルに対する購買意欲を飛躍的に高揚させることができる。

#### 【0025】

(5) 上記(1)～(4)のいずれか1に記載のICチップ内蔵メダルであつて、

立体的な形状を有する像と一体的に構成されていることを特徴とする。

#### 【0026】

(5)の発明によれば、立体的な形状を有する像を、例えば、ゲームに登場するキャラクタの容姿を模した像とすることにより、遊戯者のメダル(ICチップ内蔵メダル)に対する愛着感を高め、メダルへの収集欲を更に掻き立てることができるため、更にゲームにのめり込むようにすることが可能となる。

#### 【0027】

(6) 上記(1)～(5)のいずれか1に記載のICチップ内蔵メダルであつて、

戦略シミュレーションゲームを提供するメダルゲーム機に用いられることを特徴とする。

#### 【0028】

戦略シミュレーションゲームは、一般的に、他のジャンルのゲームと比べると、ゲームに登場するキャラクタのうち、遊戯者が操作することができるキャラクタの数が多いため、(6)の発明によれば、例えば、一枚のICチップ内蔵メダルに、1人のキャラクタ(武将)に係るゲーム初期データが記憶されることとした場合、データ群に含まれるゲーム初期データの数を増大させることができ、様々な価値を有するICチップ内蔵メダルを購入可能とすることができる。

従って、遊戯者は、異なる価値を有する多くのICチップ内蔵メダルを収集したり、これらの多くのICチップ内蔵メダルを用いてゲームを行ったりすることが可能となる。その結果、遊戯者のメダル(ICチップ内蔵メダル)に対する収集欲を飛躍的に高め、遊戯者がゲームにより一層のめり込むようにすることが可能となる。

#### 【0029】

**【用語の定義等】**

「メダルゲーム機」とは、メダルが投入されるメダル投入口と、メダルが払い出されるメダル払出口とが備えられたゲーム機であって、遊戯者等により、上記メダル投入口にメダルが投入されて、ゲームが行われるとともに、遊戸等の入力操作により、上記メダル払出口からメダルが払い出されるゲーム機をいう。上記メダルゲーム機には、ゲームの進行中にメダルを投入することも可能である。

なお、上記メダルゲーム機は、1人の遊戸のみがゲームを行うことができるものであってもよく、また、複数の遊戸が同時にゲームを行うことができるものであってもよい。また、上記メダルゲーム機には、該メダルゲーム機において同時にゲームを行うことができる遊戸の人数に応じた台数のサテライトが備えられている。

**【0030】**

本明細書において、「サテライト」とは、少なくとも、遊戸により所定の指示が入力される複数のコントロールボタン等からなるコントロール部と、ゲームに係る画像を表示させる画像表示装置とを有する装置であって、遊戸が上記画像表示装置に表示される画像を見ながら、上記コントロール部を操作することにより、メダルゲーム機で展開されるゲームを進行させることができる装置をいう。また、本発明に係るメダルゲーム機において、サテライトの台数は、特に限定されるものではなく、例えば、メダルゲーム機の大きさや、提供するゲームの内容等により、適宜設定することが可能である。

**【0031】**

「メダル」とは、上述したメダルゲーム機に投入されることにより、該メダルゲーム機においてゲームが行われるものといい、一般的に、貨幣を模したものが用いられる。なお、上記メダルは、実際に社会に流通している通貨とは異なるものである。上記メダルは、例えば、遊技場に設置されたメダル発行機等から購入されるが、通常、ゲームを行った結果により得られたメダルは、金品等に交換することができないことになっている。

**【0032】**

また、本発明に係るメダルゲーム機に投入されたメダルは、その数が、例えば、

該メダルゲーム機に備えられた記憶媒体（例えばRAM、フラッシュメモリ等）や、該メダルゲーム機の所定の箇所に設置されたICチップ内蔵メダル等に、ポイントとして記憶される。一方、遊戯者の操作によって所定の指示が入力されたときには、記憶されたポイントに応じた枚数のメダルが払い出されることになる。

### 【0033】

本明細書において、「ポイント」とは、上述したメダルゲーム機に入力されることにより、該メダルゲーム機においてゲームが行われる情報であって、上記メダルと等価な情報をいう。例えば、本発明に係るメダルゲーム機において、10枚のメダルを投入することにより、ゲームを開始することができる場合には、10枚のメダルを投入することに代えて、10点のポイントを入力することにより、ゲームを開始することが可能である。

### 【0034】

「ICチップ内蔵メダル」とは、上記メダルゲーム機に用いられるメダルであつて、ICチップが内蔵され、少なくともゲーム初期データを記憶可能な記憶部を備えたメダルをいう。本発明では、上記記憶部には、複数のゲーム初期データからなるデータ群より抽出された1のゲーム初期データが予め記憶されている。

なお、上記ICチップ内蔵メダルは、ゲーム初期データだけではなく、ゲームの進行過程又は中断時に、ゲームの途中経過に関する情報であるゲーム履歴データが記憶されることとしてもよい。

また、本発明に係るメダルゲーム機では、一の遊戯者がゲームを行う際、1又は2以上のICチップ内蔵メダルを用いることが可能である。

### 【0035】

上記記憶部は、例えば、EPROM (Erasable Programmable ROM)、OTPROM (Optical Programmable ROM)、EEPROM (Electrically Erasable Programmable ROM)、フラッシュメモリ（フラッシュ型EEPROM）等から構成される。また、ICチップ内蔵メダルには、上述した記憶部に加え、例えば、CPU (Central Processing Unit)、DRAM (Dynamic Random Access Memory)、マスクROM等を備えたマイクロコンピュータや、インターフェイス回路と

して機能するコントロールゲートアレイ等が備えられていてもよい。

なお、ゲーム初期データとゲーム履歴データとは、ICチップ内蔵メダルに備えられた記憶部に記憶されるのであるが、本明細書においては、特に区別する場合を除き、ICチップ内蔵メダルに備えられた記憶部にデータが記憶されることを、ICチップ内蔵メダルにデータが記憶されるということとする。

#### 【0036】

上記ICチップ内蔵メダルの形状は、特に限定されるものではないが、該ICチップ内蔵メダルをメダルとして違和感なく認識させることができるように、通常のメダルが有する形状、すなわち、円板形状であることが望ましい。また、上記ICチップ内蔵メダルの大きさ及び厚さについても、上述したメダルと略同じであることが望ましい。

#### 【0037】

また、上記ICチップ内蔵メダルの材質としては、特に限定されるものではなく、例えば、樹脂等を挙げることができる。また、その内部に埋設されたICチップや該ICチップのピン同士の絶縁が確保されるように樹脂等を用いてICチップやピン等を被覆することにより、ICチップ内蔵メダルの材質を金属とすることも可能である。

#### 【0038】

「ゲーム初期データ」とは、上記メダルゲーム機においてゲームを開始させるために必要となるデータをいい、例えば、遊戯者が操作するキャラクタに関するデータ等を挙げができる。また、後述する特典データも、上述したゲーム初期データに含まれるものである。

#### 【0039】

また、本発明のICチップ内蔵メダルが、戦略シミュレーションゲームを提供するメダルゲーム機に用いられる場合、上記ICチップ内蔵メダルに記憶されるゲーム初期データには、ユニットの種類や能力値に関するデータ等が含まれる。

#### 【0040】

「データ群」とは、複数のゲーム初期データからなる群をいう。なお、上記データ群は、必ずしも、メダルゲーム機におけるゲームに用いられ得る全てのゲーム

初期データからなる必要はなく、メダルゲーム機におけるゲームに用いられ得るゲーム初期データの一部からなるものであってもよい。

例えば、ゲームに用いられるゲーム初期データに、ユニットの種類R（0～9）と、能力値S（範囲：0～9）と、能力値T（範囲：0～9）とが設定される場合、各数値の組み合わせは最大で1000通りであるから、最大で1000個のゲーム初期データが存在し得る。この場合、上記データ群は、1000個のゲーム初期データからなることになる。

#### 【0041】

ただし、本発明において、上記データ群は、必ずしも、存在し得る全てのゲーム初期データからなる必要はない。上述した例によれば、上記データ群は、1000個のゲーム初期データのうちの一部（例えば、500個等）からなることとしてもよい。

#### 【0042】

また、上記データ群は、実在するデータ群であってもよく、仮想のデータ群であってもよい。

実在するデータ群としては、例えば、所定のテーブルに固定されたゲーム初期データの群等を挙げることができる。このように、所定のテーブルに固定されたゲーム初期データにおいては、ゲーム初期データの各項目は予め定められていることになる。一方、仮想のデータ群としては、例えば、ゲーム初期データの各項目（ユニットの種類や、能力値等）の数値を所定の乱数発生関数等により定めることとした場合において、定められるであろう各項目の数値の組み合わせからなるゲーム初期データの群等を挙げができる。この場合、ゲーム初期データの各項目は予め定められていないことになる。

#### 【0043】

本発明のICチップ内蔵メダルは、上述したようなデータ群より抽出された1のゲーム初期データが予め記憶されていることになる。

このとき、記憶されるゲーム初期データは、上記データ群よりランダムに抽出された1のゲーム初期データであることが望ましい。

各ICチップ内蔵メダルにどのようなゲーム初期データが予め記憶されるかが、

偶然性に委ねられることになるため、遊戯者が所望のゲーム初期データが記憶されたICチップ内蔵メダルを容易に入手することが困難になり、また、所望のゲーム初期データが記憶されたICチップ内蔵メダルを思い掛けず入手することができる場合もあり得るからである。その結果、所望のゲーム初期データが記憶されたICチップ内蔵メダルを入手したいという意欲を掻き立てることができ、遊戯者のICチップ内蔵メダルに対する購買意欲を高揚させることができる。

#### 【0044】

なお、データ群よりゲーム初期データをランダムに抽出してICチップ内蔵メダルに記憶させる方法としては、例えば、所定の装置（例えば、ICチップ内蔵メダルへのデータの書き込みが可能な機器を備えたコンピュータ等）に、上述したようなテーブルを予め記憶させておき、乱数のサンプリングを行い、その結果に対応する当該テーブル中のゲーム初期データを、ICチップ内蔵メダルに記憶させることとすることにより、ゲーム初期データをICチップ内蔵メダルに記憶させる方法や、上述したような所定の装置において、乱数のサンプリングを行い、その結果をゲーム初期データとして、ICチップ内蔵メダルに記憶させる方法等を挙げることができる。

#### 【0045】

一方、ICチップ内蔵メダルに、上述したようなデータ群よりランダムに抽出された1のゲーム初期データを記憶させるのではなく、作為に基づいて抽出された1のゲーム初期データを記憶させることとしてもよい。例えば、特典データを有するゲーム初期データや、高い能力値が設定されたゲーム初期データ等が記憶される確率を低くすることによって、そのようなゲーム初期データが記憶されたICチップ内蔵メダルの価値を高めることも可能である。このようにした場合であっても、遊戯者のICチップ内蔵メダルに対する購買意欲を高揚させることができる。

#### 【0046】

「特典データ」とは、上述したゲーム初期データが有するデータであって、メダルゲーム機に読み取られて用いられたとき、遊戯者に対してゲームにおける所定の利益が付与されることとなるデータをいう。このような特典データとしては、

特に限定されるものではないが、例えば、上述したポイント数に関するデータ等を挙げることができる。なお、本発明において、全てのゲーム初期データが特典データを有するということではなく、全てのゲーム初期データのうち、一定数のゲーム初期データのみが特典データを有する。

#### 【0047】

「ゲーム初期データが予め記憶されている」とは、当該ICチップ内蔵メダルが遊戯者に提供される前から、ゲーム初期データが記憶されていることをいう。

具体的には、遊技場（ゲームセンタ）に設置されたメダル発行機によりゲーム初期データが書き込まれて発行される場合、「ゲーム初期データが予め記憶されている」とは、当該ICチップ内蔵メダルが上記メダル発行機により発行される前から、ゲーム初期データが記憶されていることをいう。

また、遊技場に設置されたメダル発行機によりゲーム初期データが書き込まれることなく発行される場合等、遊技場においてゲーム初期データの書き込みが行われない場合には、「ゲーム初期データが予め記憶されている」とは、当該ICチップ内蔵メダルがゲームに用いられる前から記憶されていることをいう。

#### 【0048】

「ゲーム初期データが、ゲームに用いられる前から記憶されている」とは、メダルゲーム機によるICチップ内蔵メダルへのデータの書き込み、又は、上記ICチップ内蔵メダルからのデータの読み取りが行われる前から、ゲーム初期データが記憶されていることをいう。

#### 【0049】

本明細書において、「識別データ」とは、遊戯者、ICチップ内蔵メダル及び遊技場（ゲームセンタ）ごとに付与される固有のデータをいい、上述したICチップ内蔵メダルに記憶されるデータである。また、遊戯者ごとに付与される固有のデータとしては、例えば、遊戯者を識別するIDコードやチェックコード、遊戯者の個人情報、ゲーム開始時に行われる初期設定に関するデータ等を挙げができる。

なお、上述したゲーム初期データ、データ群、特典データ及び識別データについては、後で具体例を挙げて詳述することにする。

また、本明細書において、「ゲーム履歴データ」とは、上記メダルゲーム機において進行するゲームの途中経過に関するデータをいう。

#### 【0050】

上記ICチップ内蔵メダルは、立体的な形状を有する像と一体的に構成されていることが望ましい。

立体的な形状を有する像（以下、フィギュアともいう）を、例えば、ゲームに登場するキャラクタの容姿を模した像とすることにより、遊戯者のメダル（ICチップ内蔵メダル）に対する愛着感を高め、メダルへの収集欲を更に掻き立てることができるため、更にゲームにのめり込むようにすることが可能となるからである。ただし、フィギュアと一体的に構成されたICチップ内蔵メダルは、必ずしも、上記フィギュアから取り外すことができないように固定されている必要はなく、上記フィギュアと分離することができるよう構成されていてもよい。

なお、フィギュアと一体的に構成されたICチップ内蔵メダルについては、後で図面を用いて詳述することにする。

#### 【0051】

本発明に係るメダルゲーム機では、上記ICチップ内蔵メダルが、上記メダルに代えて用いられることとしてもよいが、上記ICチップ内蔵メダルが、上記メダルとともに用いられることが望ましい。

ゲームに登場するキャラクタに関するデータ等を記憶するICチップ内蔵メダルと、従来から用いられているメダルとを併用することができるようになることにより、異なる価値を有するメダルを同時に使用することが可能となるため、例えば、ゲームの進行状況によってメダルを払い出したり、ICチップ内蔵メダルを払い出したりするというように、異なるメダルを払い出すというようにすることが可能であり、非常に面白みのあるゲームを提供することが可能となるからである。

#### 【0052】

また、本発明に係るメダルゲーム機は、上記ICチップ内蔵メダルを、ゲームの進行中に所定の条件が満たされたことを受けて払い出すことが望ましい。

ゲームの進行中に所定の条件をクリアしたとき、ICチップ内蔵メダルの払い出

しを受けることができるため、遊戯者のメダル（ICチップ内蔵メダル）に対する収集欲をさらに掻き立てることができるとともに、より一層ゲームにのめり込むようにすることが可能となるからである。所定の条件としては、特に限定されるものではないが、例えば、他のグループとの戦闘に勝利したという条件等を挙げることができる。

#### 【0053】

「シミュレーションゲーム」とは、社会通念上、定義されたゲームのジャンルの一つであり、遊戯者が、提供される仮想環境及び／又は仮想空間内において、架空の世界を楽しむことが可能なゲームをいう。

また、「戦略シミュレーションゲーム」とは、上述したシミュレーションゲームのうち、遊戸者が、提供される仮想環境や仮想空間（以下、仮想環境等という）内において、特に架空の戦略や戦闘を経験して楽しむことが可能なゲームをいう。

#### 【0054】

本発明に係るメダルゲーム機は、戦略シミュレーションゲームを提供するメダルゲーム機であることが望ましく、また、上述した本発明のICチップ内蔵メダルは、戦略シミュレーションゲームを提供するメダルゲーム機に用いられることが望ましい。

戦略シミュレーションゲームは、一般的に、他のジャンルのゲームと比べると、ゲームに登場するキャラクタのうち、遊戸者が操作することができるキャラクタの数が多いため、複数のICチップ内蔵メダルにそれぞれ異なるキャラクタのデータを記憶させるようにすることにより、遊戸者は、異なる価値を有する多くのICチップ内蔵メダルを収集したり、これらの多くのICチップ内蔵メダルを用いてゲームを行ったりすることが可能となるからである。

その結果、遊戸者のメダル（ICチップ内蔵メダル）に対する収集欲を飛躍的に高めることができ、さらにアミューズメント性に溢れるメダルゲーム機を提供することができる。

#### 【0055】

また、本明細書において「グループ」とは、上述した戦略シミュレーションゲー

ムの中で提供される仮想環境等において、遊戯者が操作することが可能な架空の集団（軍団）をいい、後述するリーダー及びユニットを含んで構成される。

例えば、戦略シミュレーションゲームの中で、戦国時代の日本が仮想環境等として提供される場合、上記グループとしては、例えば、織田信長が率いる軍団や、武田信玄が率いる軍団等を挙げることができる。

また、戦略シミュレーションゲームの中で、近代の戦争が仮想環境等として提供される場合、上記グループとしては、例えば、戦車、戦艦及び戦闘機を含む軍隊等を挙げることができる。

#### 【0056】

「ユニット」とは、上述したグループを構成する1つの単位をいい、上述したグループは、1又は2以上のユニットを含んで構成される。

例えば、上記グループが、織田信長が率いる軍団である場合、当該グループを構成するユニットとしては、羽柴秀吉や、羽柴秀吉が率いる軍団等を挙げができる。また、上記グループが、戦車、戦艦及び戦闘機を含む軍隊である場合、当該グループを構成するユニットとしては、戦車、戦艦、戦闘機等を挙げができる。

また、「リーダー」とは、上記ユニットのうち、該ユニットが属するグループを率いるユニットをいう。例えば、上記グループが、織田信長が率いる軍団である場合、リーダーとしては、織田信長自身を挙げができる。

#### 【0057】

上述したグループ、ユニット及びリーダーには、それぞれ複数の項目にわたって能力値が設定されており、これらの能力値は、戦略シミュレーションゲームの進行状況に応じて変化する。グループ、ユニット及びリーダーに関するデータには、これらの能力値に関するデータが含まれ、グループ、ユニット及びリーダーに関するデータは、ICチップ内蔵メダルに、ゲーム初期データ又はゲーム履歴データとして記憶される。

#### 【0058】

また、1枚のICチップ内蔵メダルには、グループ全体に関するデータが記憶されることとしてもよく、グループに属する1又は2以上のユニットに関するデータ

タが記憶されることとしてもよいが、遊戯者のメダルに対する収集欲を高めることができる点から、1枚のICチップ内蔵メダルには、グループに属する1のユニットに関するデータが記憶されるようになることが望ましい。

### 【0059】

#### 【発明の実施の形態】

本発明の実施例について図面に基づいて説明する。

以下においては、仮想環境である戦国時代の日本において、架空の戦闘や戦略を楽しむことができる戦略シミュレーションゲームを提供するメダルゲーム機に用いられるICチップ内蔵メダルと、上記メダルゲーム機について説明することとする。また、ゲームに用いられる前から、1のユニットに係るゲーム初期データが記憶されている本発明のICチップ内蔵メダルについて説明することとする。

### 【0060】

図1 (a) は、本発明のICチップ内蔵メダルを模式的に示した平面図であり、(b) は、そのA-A線断面図である。

図1 (a) に示すように、ICチップ内蔵メダル30は、略円板形状を有しており、ICチップ内蔵メダル30の表側の面には、戦国時代の兜を模した装飾（所謂レリーフ）が施されている。ICチップ内蔵メダル30の周縁部の一部には、位置合わせ用の切欠30aが設けられている。

また、ICチップ内蔵メダル30の内部には、8本のピン31aを有するICチップ31が埋設されている。このICチップ31には、少なくともゲーム初期データを記憶可能な記憶部（図示せず）が備えられている。

### 【0061】

図1 (b) に示すように、ICチップ内蔵メダル30の裏側の面には、8つの開口30bが設けられており、ICチップ31の8本のピン31aは、開口30b内で露出している。後述するメダルゲーム機10は、これらのピン31aを介して、上記記憶部に記憶されたゲーム初期データを読み取ることができる。

### 【0062】

なお、図1 (a)、(b) を用いて説明したICチップ内蔵メダルは、遊戯者の

メダル（ＩＣチップ内蔵メダル）への愛着感を高め、メダルへの収集欲をさらに掻き立てることができる点から、フィギュアと一体的に構成されていることが望ましい。図1（c）は、フィギュアと一体的に構成されたＩＣチップ内蔵メダルを模式的に示した正面図である。

#### 【0063】

ＩＣチップ内蔵メダル30は、図1（c）に示すように、円板形状の台部32の下面に形成された凹部32aに、その表側の面を含む部分が嵌め込まれ、固定されている。また、台部32の上面には、戦国時代の武将の容姿を模した樹脂製のフィギュア33が固定されており、ＩＣチップ内蔵メダル30は、フィギュア33と一体的に構成されている。なお、このフィギュア33は、メダルゲーム機10において提供される戦略シミュレーションゲームに登場するキャラクタ（ユニット）の容姿を模したものである。

なお、本発明のＩＣチップ内蔵メダルは、必ずしも、立体的な形状を有する像（フィギュア）と一体的に構成されている必要はない。

#### 【0064】

図2は、ＩＣチップ31の内部構造を模式的に示すブロック図である。

ＩＣチップ31は、記憶部であるフラッシュメモリ（ＦＭＥＭ）35と、マイクロコンピュータ（MC）36と、コントロールゲートアレイ（CGA）37と、コネクタ（CON）38とを備えている。

#### 【0065】

フラッシュメモリ35には、ゲームに用いられる前から、ゲーム初期データが記憶される。また、フラッシュメモリ35には、ゲームの進行に応じて、ゲーム履歴データが記憶される。

#### 【0066】

マイクロコンピュータ36には、上述したように、CPU、ROM、RAM等が記憶されており、このCPUは、ROMに記憶されたファームウェア等の制御プログラムに基づいて、ＩＣチップ31の各部を主導的に制御する。

また、上記ROMには、各ＩＣチップ内蔵メダルに重複することなく振り分けられる固有のIDコード等が記憶されることとしてもよい。なお、各ＩＣチップ内

蔵メダル固有のIDコード以外の各種の識別データについては、上記ROMに記憶されることとしてもよく、フラッシュメモリ35に記憶されることとしてもよい。

### 【0067】

コントロールゲートアレイ37は、各種の標準的な論理ゲートが組み合わされたものであり、その一部は、ICチップ内蔵メダル30と、メダルゲーム機との間を所定のインターフェイス条件を満たしつつ、電気的に接続するためのインターフェイス回路として機能するものである。また、コネクタ38は、メダルゲーム機の一部と物理的に接触することにより、電気的な接続を確保するものである。

### 【0068】

図3は、ICチップ内蔵メダルに記憶されるゲーム初期データについて説明するための図である。

ゲーム初期データ設定テーブル1は、5つの列と、複数の行とからなり、1つの行に設定された5つのデータは、1つのゲーム初期データを構成する。すなわち、ゲーム初期データ1には、複数のゲーム初期データが設定されていることになる。これらのゲーム初期データがデータ群を構成するものであり、このデータ群より抽出された1のゲーム初期データが、1枚のICチップ内蔵メダルに記憶される。なお、このゲーム初期データ設定テーブルは、上述したように、所定の装置（例えば、ICチップ内蔵メダルへのデータの書き込みが可能な機器を備えたコンピュータ等）に記憶されるものである。

### 【0069】

ゲーム初期データ設定テーブル1の最も左側の項目「Unit」は、ユニットの種類を示す項目であり、上から順に、「AAA」、「FAF」、「B08」、「AAA」、「925」・・・というように、3桁の16進数で設定されている。

ゲーム初期データ設定テーブル1の左側から2番目の項目「P1」は、ユニットに設定された複数の能力値のうちの1つを示す項目であり、上から順に、「80」、「53」、「50」、「100」、「70」・・・というように、0～100までの範囲内で設定されている。

ゲーム初期データ設定テーブル1の左側から3番目の項目「P2」は、ユニット

に設定された複数の能力値のうち、他の一つを示す項目であり、上から順に、「65」、「74」、「45」、「100」、「63」・・・というように、0～100までの範囲内で設定されている。

#### 【0070】

また、ゲーム初期データ設定テーブル1の左側から4番目の項目「B<sub>1</sub>」は、ゲームにおける所定の利益を付与する特典データの存在及びその内容を示す項目であり、上から2番目に「1」、3番目に「2」、4番目に「1」、8番目に「4」が設定されている。

ゲーム初期データ設定テーブル1の最も右側の項目「B<sub>2</sub>」は、「B<sub>1</sub>」と同様に、特典データの存在及びその内容を示す項目であり、上から6番目に「2.0」、8番目に「50」、10番目に「10」が設定されている。

なお、これらの特典データは、図3に示すように、ゲーム初期データ設定テーブル1に設定された全てのゲーム初期データに存在するものではない。

#### 【0071】

上述したように、ゲーム初期データ設定テーブル1には、複数の項目からなるゲーム初期データが、複数設定されている。例えば、上から1番目に設定されたゲーム初期データは、ユニットの種類が「AAA」、能力値P<sub>1</sub>が80、能力値P<sub>2</sub>が65であり、特典データは存在しないこととなる。また、上から2番目に設定されたゲーム初期データは、ユニットの種類が「F A F」、能力値P<sub>1</sub>が53、能力値P<sub>2</sub>が74であり、また、特典データB<sub>1</sub>が1である。

これらのゲーム初期データによってデータ群が構成されている。

#### 【0072】

なお、このゲーム初期データ設定テーブル1には、同一の種類のユニットに関するゲーム初期データが複数設定されている。

例えば、ゲーム初期データ設定テーブル1の上から1番目には、ユニットの種類が「AAA」、能力値P<sub>1</sub>が80、能力値P<sub>2</sub>が65であり、特典データが存在しないゲーム初期データが設定されているが、ゲーム初期データ設定テーブル1の上から5番目と10番目とにも、ユニットの種類が「AAA」のゲーム初期データが設定されている。ただし、これらの能力値等は互いに異なっている。

このように、同一の種類のユニットについて、異なる能力値を設定することによっても、遊戯者のメダルに対する購買意欲を喚起することが可能となる。

#### 【0073】

本発明のICチップ内蔵メダルには、上述したようなゲーム初期データ設定テーブル1から抽出された1のゲーム初期データが記憶されている。

例えば、ICチップ内蔵メダル30 $\alpha$ には、ゲーム初期データ設定テーブル1の上から1番目に設定されたゲーム初期データ、すなわち、ユニットの種類が「A AA」、能力値P<sub>1</sub>が80、能力値P<sub>2</sub>が65であり、特典データが存在しないゲーム初期データが記憶されている。

#### 【0074】

また、ICチップ内蔵メダル30 $\beta$ には、ゲーム初期データ設定テーブル1の上から4番目に設定されたゲーム初期データが記憶されているが、このゲーム初期データは、ユニットの種類が「AAA」、能力値P<sub>1</sub>が100、能力値P<sub>2</sub>が100であり、また、特典データB<sub>1</sub>が1である。

なお、ICチップ内蔵メダル30 $\beta$ に記憶されたゲーム初期データは、ICチップ内蔵メダル30 $\alpha$ に記憶されたゲーム初期データと同一の種類のユニットに係るゲーム初期データであるが、ICチップ内蔵メダル30 $\alpha$ に記憶されたゲーム初期データと比べると、高い能力値が設定されていることになる。また、ICチップ内蔵メダル30 $\beta$ に記憶されたゲーム初期データには、特典データが存在している。従って、どちらのICチップ内蔵メダルを用いてゲームを開始しても、同一の種類のユニットを操作してゲームを行うことができるが、ICチップ内蔵メダル30 $\beta$ を用いてゲームを開始した場合、ICチップ内蔵メダル30 $\alpha$ を用いてゲームを開始した場合と比べて、有利にゲームを進行させることができる。

#### 【0075】

また、ICチップ内蔵メダル30 $\gamma$ には、ゲーム初期データ設定テーブル1の上から6番目に設定されたゲーム初期データ、すなわち、ユニットの種類が「7C2」、能力値P<sub>1</sub>が88、能力値P<sub>2</sub>が91であり、特典データB<sub>2</sub>が20であるゲーム初期データが記憶されている。

#### 【0076】

さらに、ICチップ内蔵メダル30δには、ゲーム初期データ設定テーブル1の上から8番目に設定されたゲーム初期データ、すなわち、ユニットの種類が「5 F F」、能力値P<sub>1</sub>が83、能力値P<sub>2</sub>が46であり、さらに、特典データB<sub>1</sub>が4、特典データB<sub>2</sub>が50であるゲーム初期データが記憶されている。

#### 【0077】

図3に示した例では、データ群がゲーム初期データ設定テーブルに実在している場合について説明したが、本発明においては、上述したように、仮想のデータ群から抽出されたゲーム初期データが記憶されることとしてもよい。

#### 【0078】

次に、上述したようなICチップ内蔵メダルによりゲームを行うことが可能なメダルゲーム機について説明することにする。

図4は、本発明に係るメダルゲーム機の一例を模式的に示す斜視図である。

メダルゲーム機10は、図4に示すように、手前側に並んだ4台及び奥側に並んだ4台の計8台のサテライト12からなる本体装置11を備えており、最大で8人が同時にこのメダルゲーム機10により、戦略シミュレーションゲームを楽しむことができる。

#### 【0079】

本体装置11の上面であって、手前側に並んだ4台のサテライト12と奥側に並んだ4台のサテライト12との間には、手前側と奥側とにそれぞれ画面13aを有する大表示装置13が垂設されている。この大表示装置13の画面13aには、ゲームに係る画像が大きく表示されるため、各サテライト12で戦略シミュレーションゲームを行う遊戯者以外の者も、このメダルゲーム機10で行われている戦略シミュレーションゲームを観戦することができる。また、大表示装置13の上側には、戦国時代の城の一部を模した屋根25が設置されている。

#### 【0080】

本体装置11を構成する各サテライト12には、画像表示装置14（図示せず）が設けられ、サテライト12の上面の中央には、画像表示装置14の画面14aが露出しており、この画面14aには、ゲーム進行に係る各種の画像が表示される。また、各サテライト12に設けられた画像表示装置14の画面14aには、

常に全て同じ画像が表示されるということではなく、ゲームの進行状況等によっては、それぞれ異なる画像が表示されることもある。

#### 【0081】

サテライト12の画面14aの手前側には、複数のコントロールボタンからなるコントロール部15が設けられており、遊戯者は、画面14aに表示される画像を見ながら、複数のコントロールボタン（コントロール部15）を操作することによってゲームを進行させることができる。

#### 【0082】

画面14aの右側には、メダル投入口16が設けられている。このメダル投入口16の内部には、メダルセンサ120（図示せず）が設けられており、メダル投入口16に投入されたメダルは、メダルセンサ120により検出されることになる。

#### 【0083】

画面14aの左側には、上述したようなICチップ内蔵メダル30が嵌め込まれる5つの凹部19を有するICチップ内蔵メダル設置台20が設けられている。また、図示しないが、凹部19の底にはコネクタ19aが設けられ、コネクタ19aは、サテライト12の内部に設置された情報読取・書込装置112と接続されている。この情報読取・書込装置112は、コネクタ19aを介して、凹部19aに設置されたICチップ内蔵メダル30からのゲーム初期データの読み取りや、当該ICチップ内蔵メダル30へのゲーム履歴データの書き込み等を行うことができる。従って、各遊戯者は、同時にICチップ内蔵メダルを最大で5つまで用いて、戦略シミュレーションゲームを行うことができる。

#### 【0084】

画面14aの奥側には、スピーカ18が設けられており、戦略シミュレーションゲームの進行状況に応じて、適宜、バックグラウンドミュージック（以下、BGMともいう）、音声、効果音等が出力される。

#### 【0085】

サテライト12の前面には、メダル払出口21と、ICチップ内蔵メダル払出口22とが設けられている。

メダル払出口21が設けられたサテライト12の内部には、図示しないが、ホッパー121とメダル検出部122とが設けられている。コントロール部15を介して、メダルを払い出す旨の指示が入力されたときには、ホッパー121からメダルが払い出され、払い出されるメダルはメダル検出部122により検出される。その後、メダル検出部122が所定の枚数のメダルを検出したときには、ホッパー121からのメダルの払い出しが終了することになる。

#### 【0086】

また、ICチップ内蔵メダル払出口22は、ICチップ内蔵メダルが払い出される開口である。ICチップ内蔵メダル払出口22が設けられたサテライト12の内部には、図示しないが、ICチップ内蔵メダルへのデータの書き込みを行うことができる情報書き込装置113と、情報書き込装置113によりデータが書き込まれたICチップ内蔵メダルをICチップ内蔵メダル払出口22から払い出すICチップ内蔵メダル払出装置114とが設けられている。

#### 【0087】

次に、本発明に係るメダルゲーム機の内部構造について説明する。

図5(a)は、図4に示したメダルゲーム機10の内部構造を示すブロック図であり、(b)は、メダルゲーム機10を構成するサテライト12の内部構造を示すブロック図である。

図5(a)に示すように、メダルゲーム機10は、CPU(Central Processing Unit)101、ROM(Read Only Memory)102、RAM(Random Access Memory)103及びフラッシュメモリ104を含む主制御部100と、8台のサテライト12と、大表示装置13とから構成されている。なお、図中では、8台全てのサテライトは示していない。

#### 【0088】

CPU101は、各サテライト12から供給される入力信号等、並びに、ROM102、RAM103及びフラッシュメモリ104に記憶されたデータやプログラムに基づいて、各種の処理を行い、その結果に基づいてサテライト12に命令信号を送信することにより、各サテライト12を主導的に制御し、戦略シミュレーションゲームを進行させる。

また、C P U 1 0 1は、その内部にD S P (Digital Signal Processor) を備え、各サテライト1 2から受信する入力信号、及び、R O M 1 0 2とR A M 1 0 3とフラッシュメモリ1 0 4とに記憶されたデータやプログラムに基づく処理を、高速に実行することができるよう構成されている。

#### 【0089】

R O M 1 0 2は、例えば、半導体メモリ等により構成され、メダルゲーム機の基本的な機能を実現させるためのプログラムや、戦略シミュレーションゲームを進行させるプログラムや、各サテライト1 2を主導的に制御するためのプログラム等を記憶し、さらに、大表示装置1 3の画面1 3 aに表示させる各種の画像データや、グループを構成するユニットの能力値に関するデータ等を記憶する。

#### 【0090】

R A M 1 0 3は、各サテライト1 2から供給されるゲーム初期データ及びゲーム履歴データや、C P U 1 0 1により実行された処理の結果に関するデータ等を一時的に記憶する。上記ゲーム初期データ及びゲーム履歴データには、グループに関するデータや、グループを構成するリーダーとユニットに関するデータ等が含まれる。フラッシュメモリ1 0 4には、各サテライト1 1においてゲームを行う遊戯者に関するデータが記憶される。

なお、R A M 1 0 3が記憶するデータを、フラッシュメモリ1 0 4が記憶することとしてもよく、フラッシュメモリ1 0 4が記憶するデータを、R A M 1 0 3が記憶することとしてもよい。また、フラッシュメモリ1 0 4は、必ずしもメダルゲーム機1 0に設けられている必要はない。

#### 【0091】

また、C P U 1 0 1には、V D P (Video Digital Processor) 1 0 5と、フレームバッファ1 0 6とが接続されており、さらに、主制御部1 0 0 (C P U 1 0 1)には、大表示装置1 3とが接続されている。

V D P 1 0 5は、C P U 1 0 1からの描画命令等に従い、R O M 1 0 2から必要な画像データを読み出し、該画像データに基づいて、フレームバッファ1 0 6に合成画像データを生成する。また、V D P 1 0 5には、3 Dグラフックスアクセラレータが搭載されていてもよい。3 Dグラフックスアクセラレータにより、合

成画像データを生成する処理を高速化することが可能になる。

#### 【0092】

フレームバッファ106は、VDP105によって合成画像データが生成されるメモリであり、上記合成画像データは、VDP105により、大表示装置13に出力される。通常、フレームバッファ107は、VDP106からの画像データの入力と、大表示装置13への合成画像データの出力とを同時に行うことが可能なデュアルポートRAMによって構成される。

#### 【0093】

大表示装置13は、VDP105によりフレームバッファ106に生成された合成画像データを、画面13aに表示する。

この大表示装置13には、戦略シミュレーションゲームの進行状況等に応じて、各サテライト12の画面14aに表示される画像と同じ画像や、画面14aに表示される画像と異なる画像が表示される。

#### 【0094】

次に、主制御部100のCPU101に接続されたサテライト12について説明する。

各サテライト12は、図5(b)に示すように、制御部130及びその周辺機器により構成されている。

制御部130は、CPU131と、ROM132と、RAM133と、フラッシュメモリ138とからなり、さらに、SPU(Sound Processing Unit)134及びサウンドバッファ135と、VDP136及びフレームバッファ137とを含む。

#### 【0095】

CPU131は、遊戯者の操作が入力されたことを受けてコントロール部15から供給される入力信号、並びに、ROM132、RAM133及びフラッシュメモリ138に記憶されたデータやプログラムに基づいて、各種の処理を実行し、その結果を上述した主制御部100のCPU101に送信する。

一方、CPU131は、CPU101からの命令信号を受信し、サテライト12を構成する周辺機器を制御し、サテライト12において戦略シミュレーションゲ

ームを進行させる。

また、CPU131は、処理の内容によっては、遊戯者の操作が入力されたことを受けてコントロール部15から供給される入力信号、及び、ROM132とRAM133とに記憶されたデータやプログラムに基づいて、各種の処理を実行し、その結果に基づいて、サテライト12を構成する周辺機器を制御し、サテライト12において戦略シミュレーションゲームを進行させる。なお、どちらの方法で処理を行うかについては、その処理の内容に応じて、処理ごとに設定される。

#### 【0096】

さらに、CPU131は、コプロセッサとして、画像データ生成に関する行列やベクトル等の演算処理を行うプロセッサを備えている。そして、その演算処理の結果等を、描画命令として、後述するVDP136に送信する。

#### 【0097】

ROM132は、サテライトの基本的な機能を実現させるプログラムや、戦略シミュレーションゲームを行うために必要なプログラムや、画像データや、例えば、PCM (Pulse Code Modulation) データ等のBGMや、音声や、効果音等となる音データを記憶する。

#### 【0098】

RAM133は、例えば、ICチップ内蔵メダル30から読み取ったゲーム初期データ及びゲーム履歴データを記憶し、さらに、CPU101から供給されたデータや、CPU131により実行された処理に関するデータ等を一時的に記憶する。フラッシュメモリ138は、サテライト12においてゲームを行う遊戯者に関するデータ（例えば、ゲーム履歴データ等）を記憶する。

#### 【0099】

SPU134は、例えば、PCM音源装置等を内蔵するサブプロセッサであり、CPU131により制御される。

CPU131は、ROM132に記憶された音データのうち、必要な音データを選択して読み出し、サウンドバッファ135に転送する。SPU134は、サウンドバッファ135に記憶された上記音データに基づいて、例えば、BGM、音声、効果音等を発生させる音信号を生成し、スピーカ18に該音信号を送信する

。その結果、スピーカ18から上記音データに基づく音が出力されることになる。

。

#### 【0100】

VDP136は、CPU131からの描画命令に従い、ROM132から必要な画像データを読み出し、該画像データに基づいて、フレームバッファ137に合成画像データを生成する。また、VDP136には、3Dグラフックスアクセラレータが搭載されていてもよい。3Dグラフックスアクセラレータにより、合成画像データを生成する処理を高速化することが可能である。

#### 【0101】

フレームバッファ137は、VDP136によって合成画像データが生成されるメモリであり、上記合成画像データは、VDP136により、画像表示装置14に出力される。通常、フレームバッファ137は、VDP136からの画像データの入力と、画像表示装置14への合成画像データの出力とを同時にを行うことが可能なデュアルポートRAMによって構成される。

#### 【0102】

上述した制御部130（CPU131）には、遊戯者による操作が入力されるコントロール部15、メダル投入口16に投入されたメダルを検出するメダルセンサ120、メダルの払い出しを行うホッパー121、及び、ホッパーにより払い出されるメダルを検出するメダル検出部122が接続されている。

#### 【0103】

コントロール部15は複数のコントロールボタンを備えており、遊戯者によってコントロールボタンが操作されることにより、所定の指示が入力されたときには、その指示に応じた命令信号がCPU131に供給される。CPU131は、この命令信号、並びに、ROM132、RAM133及びフラッシュメモリ138に記憶されたデータやプログラムに基づいて、各種の処理を実行する。

#### 【0104】

メダルセンサ120は、メダル投入口16に投入されたメダルを検出すると、検出信号をCPU131に送信する。上記検出信号を受信したCPU131は、RAM133に記憶されたポイント数を更新（増加）して記憶する。

例えば、RAM133に、ポイントとして10点が記憶されているとき、メダル投入口16にメダルが3枚投入された場合、メダルセンサ120は、メダルを3回検出して、CPU131に3回検出信号を送信する。CPU131は、検出信号を受信するごとに、RAM133に記憶されたポイントに1点加えて累積記憶する。その結果、RAM133には、ポイントとして13点が記憶されることになる。

#### 【0105】

ホッパー121は、コントロール部15から、ポイントをメダルとして払い出す旨の操作が入力されたことを受けて発せられるCPU131からの命令信号により駆動し、メダルを払い出す処理を行う。

メダル検出部122は、ホッパー121から払い出されるメダルを検出すると、検出信号をCPU131に送信する。CPU131は、検出信号を受信するごとに、検出信号を受信した旨をRAM133に記憶し、検出信号を受信した回数が所定の回数に達したと判断したときには、ホッパー121に対して、メダルの払い出しを停止する旨の命令信号を送信する。その結果、ホッパー121によるメダルの払い出しが終了することになる。

#### 【0106】

また、上述した制御部130（CPU131）には、情報読取・書込装置112が接続されている。この情報読取・書込装置112は、ICチップ内蔵メダル設置台20の凹部19に設置されたICチップ内蔵メダル30から、コネクタ19aを介して、ICチップ内蔵メダル30からのゲーム初期データの読み取りや、ICチップ内蔵メダル30へのゲーム履歴データの書き込み等を行う。

#### 【0107】

すなわち、情報読取・書込装置112は、CPU131からの命令信号を受信したことを見て、凹部19に設置されたICチップ内蔵メダル30を認識する処理を行い、ICチップ内蔵メダル30が設置されていることを認識した場合には、ICチップ内蔵メダル30からのゲーム初期データの読み取りや、ICチップ内蔵メダル30へのゲーム履歴データの読み取り等を行う。

なお、ICチップ内蔵メダル30に書き込まれるデータは、ROM132、RA

M133又はフラッシュメモリ138に記憶されたデータであり、また、ICチップ内蔵メダル30から読み取られたデータは、CPU131によって、RAM133又はフラッシュメモリ138に記憶される。

#### 【0108】

また、制御部130（CPU131）には、情報書き込み装置113と、ICチップ内蔵メダル払込装置114とが接続されている。

この情報書き込み装置113は、戦略シミュレーションゲームの進行中に所定の条件が満たされたことを受けてCPU131から発せられる命令信号を受信したとき、サテライト12内の所定の箇所に格納されたICチップ内蔵メダル30に、ユニットに関するデータ等を書き込む処理を行う。

また、ICチップ内蔵メダル払込装置114は、CPU131からの命令信号を受信したことによって、ユニットに関するデータ等が書き込まれたICチップ内蔵メダル30を、ICチップ内蔵メダル払込口22から払い出す処理を行うものである。

#### 【0109】

さらに、制御部130（CPU131）には、画像表示装置14と、スピーカ18とが接続されている。

画像表示装置14は、VDP136によりフレームバッファ137に生成された合成画像データを、画面14aに表示し、スピーカ18は、SPU134により生成された音信号を受信して、該音信号に基づく音を出力する。この画面14aに表示される画像や、スピーカ18から出力される音によって、戦略シミュレーションゲームが進行することになる。

遊戯者は、この画面14aに表示される画像や、スピーカ18から出力される音を認識しながら、コントロール部15を操作して、戦略シミュレーションゲームを進行させる。

#### 【0110】

本発明のICチップ内蔵メダルが、上述したようなメダルゲーム機に用いられるとして、当該ICチップ内蔵メダルに記憶されたゲーム初期データが、上記メダルゲーム機に読み取られる。そして、メダルゲーム機のサテライトに設けられた画像

表示装置には、上記ゲーム初期データに基づく画像が表示され、ゲームが開始されることになる。

#### 【0111】

次に、本発明のICチップ内蔵メダルが、上述したようなメダルゲーム機に用いられ、ゲームが開始されたとき、メダルゲーム機のサテライトに設けられた画像表示装置の画面に表示される画像について、図面を用いて説明する。

図6は、メダルゲーム機のサテライトに設けられた画像表示装置の画面に表示される画像の一例を模式的に示す図である。

#### 【0112】

図6（a）に示す画面画像は、図3に示したICチップ内蔵メダル30αが用いられてゲームが開始されたとき、サテライト12に設けられた画像表示装置14の画面14aに表示される画面画像である。

#### 【0113】

画面左上に表示された画像「1560年 冬 尾張」は、戦略シミュレーションゲームにおける架空の年号、季節及びグループの所在地を示す画像であり、その下側に表示された画像「大名：織田信長」は、サテライト12で戦略シミュレーションゲームを開始しようとする遊戯者が操作するグループ（以下、グループAともいう）のリーダーが、織田信長であることを示す画像である。さらに、その下側には、サテライト12で戦略シミュレーションゲームを開始しようとする遊戯者が操作するグループAの能力値を示す画像が表示されている。

#### 【0114】

画面中央部分には、グループAのリーダーである「織田信長」の表情を示す画像と、能力値を示す画像とが表示されている。

この能力値を示す画像は、ICチップ内蔵メダル30αに記憶されたゲーム初期データに基づいて表示されている画像である。すなわち、ゲーム初期データ中に設定された能力値P<sub>1</sub>に対応して、「指揮」が「80」と表示されており、ゲーム初期データ中に設定された能力値P<sub>2</sub>に対応して、「知力」が「65」と表示されているのである。

#### 【0115】

画面右側には、「WIN」、「0」、「CREDIT」、「0」、「BET」、「0」という画像が表示されており、これらの画像は、サテライト12で戦略シミュレーションゲームを開始しようとする遊戯者が獲得したメダルの累積枚数が0枚であり、サテライト12のRAM133に記憶されているポイント数が0点であること等を示している。

また、画面下側には、「このデータでよろしいですか？」という、操作手順を示す画像が表示され、この操作手順に対応して、「(Y/N)」という、選択肢を示す画像が表示されている。

このとき、遊戯者は「Y」を選択することにより、ICチップ内蔵メダル30 $\alpha$ を用いて戦略シミュレーションゲームを開始することができる。

#### 【0116】

図6(b)に示す画面画像は、図3に示したICチップ内蔵メダル30 $\beta$ が用いられてゲームが開始されたとき、サテライト12に設けられた画像表示装置14の画面14aに表示される画面画像である。

#### 【0117】

画面左上には、図6(a)に示した画像と同様に、戦略シミュレーションゲームにおける架空の年号、季節及びグループの所在地を示す画像が表示され、その下側には、サテライト12で戦略シミュレーションゲームを開始しようとする遊戯者が操作するグループAのリーダーを示す画像が表示されている。さらに、その下側には、サテライト12で戦略シミュレーションゲームを開始しようとする遊戯者が操作するグループAの能力値を示す画像が表示されている。

#### 【0118】

画面中央部分には、グループAのリーダーである「織田信長」の表情を示す画像と、能力値を示す画像とが表示されている。

この能力値を示す画像は、ICチップ内蔵メダル30 $\beta$ に記憶されたゲーム初期データに基づいて表示されている画像である。すなわち、ゲーム初期データ中に設定された能力値P<sub>1</sub>に対応して、「指揮」が「100」と表示されており、ゲーム初期データ中に設定された能力値P<sub>2</sub>に対応して、「知力」が「100」と表示されているのである。

### 【0119】

その下側には、「能力：水軍統率可能」という、グループAのリーダーである「織田信長」の特殊能力を示す画像が表示されているが、この特殊能力は、ICチップ内蔵メダル30βに記憶されたゲーム初期データに含まれる特典データB1によるものである。従って、このICチップ内蔵メダル30βを用いると、遊戯者は、ゲームを開始した時点から、水軍を操作することが可能であるため、ゲームを有利に進行させることができる。

### 【0120】

画面右側には、「WIN」、「0」、「CREDIT」、「0」、「BET」、「0」という画像が表示されており、これらの画像は、サテライト12で戦略シミュレーションゲームを開始しようとする遊戯者が獲得したメダルの累積枚数が0枚であり、サテライト12のRAM133に記憶されているポイント数が0点であること等を示している。

また、画面下側には、「このデータでよろしいですか？」という、操作手順を示す画像が表示され、この操作手順に対応して、「(Y/N)」という、選択肢を示す画像が表示されている。

このとき、遊戯者は「Y」を選択することにより、ICチップ内蔵メダル30βを用いて戦略シミュレーションゲームを開始することができる。

### 【0121】

図6(c)に示す画面画像は、図3に示したICチップ内蔵メダル30γが用いられてゲームが開始されたとき、サテライト12に設けられた画像表示装置14の画面14aに表示される画面画像である。

### 【0122】

画面左上に表示された画像「1560年 冬 越後」は、戦略シミュレーションゲームにおける架空の年号、季節及びグループの所在地を示す画像であり、その下側に表示された画像「大名：上杉謙信」は、サテライト12で戦略シミュレーションゲームを開始しようとする遊戯者が操作するグループ（以下、グループBともいう）のリーダーが、上杉謙信であることを示す画像である。さらに、その下側には、サテライト12で戦略シミュレーションゲームを開始しようとする遊

戯者が操作するグループBの能力値を示す画像が表示されている。

#### 【0123】

画面中央部分には、グループBのリーダーである「上杉謙信」の表情を示す画像と、能力値を示す画像とが表示されている。

この能力値を示す画像は、ICチップ内蔵メダル30γに記憶されたゲーム初期データに基づいて表示されている画像である。すなわち、ゲーム初期データ中に設定された能力値P<sub>1</sub>に対応して、「指揮」が「88」と表示されており、ゲーム初期データ中に設定された能力値P<sub>2</sub>に対応して、「知力」が「91」と表示されているのである。

#### 【0124】

画面右側には、「WIN」、「0」、「CREDIT」、「20」、「BET」、「0」という画像が表示されている。「CREDIT」、「20」を示す画像は、サテライト12のRAM133に記憶されているポイント数が20点であることを示しているが、このポイント数は、ICチップ内蔵メダル30γに記憶されたゲーム初期データに含まれる特典データB<sub>2</sub>によるものである。

従って、このICチップ内蔵メダル30γを用いると、遊戯者は、ゲームを開始した時点から、20点のポイントを有した状態でゲームを開始することができるのである。

#### 【0125】

また、画面下側には、「このデータでよろしいですか？」という、操作手順を示す画像が表示され、この操作手順に対応して、「(Y/N)」という、選択肢を示す画像が表示されている。

このとき、遊戯者は「Y」を選択することにより、ICチップ内蔵メダル30γを用いて戦略シミュレーションゲームを開始することができる。

#### 【0126】

図6(d)に示す画面画像は、図3に示したICチップ内蔵メダル30δが用いられてゲームが開始されたとき、サテライト12に設けられた画像表示装置14の画面14aに表示される画面画像である。

#### 【0127】

画面左上に表示された画像「1560年 冬 美濃」は、戦略シミュレーションゲームにおける架空の年号、季節及びグループの所在地を示す画像であり、その下側に表示された画像「大名：斎藤道三」は、サテライト12で戦略シミュレーションゲームを開始しようとする遊戯者が操作するグループ（以下、グループCともいう）のリーダーが、斎藤道三であることを示す画像である。さらに、その下側には、サテライト12で戦略シミュレーションゲームを開始しようとする遊戯者が操作するグループCの能力値を示す画像が表示されている。

#### 【0128】

画面中央部分には、グループCのリーダーである「斎藤道三」の表情を示す画像と、能力値を示す画像とが表示されている。

この能力値を示す画像は、ICチップ内蔵メダル30δに記憶されたゲーム初期データに基づいて表示されている画像である。すなわち、ゲーム初期データ中に設定された能力値P<sub>1</sub>に対応して、「指揮」が「83」と表示されており、ゲーム初期データ中に設定された能力値P<sub>2</sub>に対応して、「知力」が「46」と表示されているのである。

#### 【0129】

その下側には、「所持品：宝刀」という、グループCのリーダーである「斎藤道三」の所持品を示す画像が表示されているが、この特殊能力は、ICチップ内蔵メダルγに記憶されたゲーム初期データに含まれる特典データB<sub>1</sub>によるものである。従って、このICチップ内蔵メダル30δを用いると、ゲームを開始した時点から、グループCのリーダーである「斎藤道三」が宝刀を所持した状態でゲームを開始することができるため、他のグループとの戦闘を有利に進めることができる。

#### 【0130】

画面右側には、「WIN」、「0」、「CREDIT」、「50」、「BET」、「0」という画像が表示されている。「CREDIT」、「50」を示す画像は、サテライト12のRAM133に記憶されているポイント数が50点であることを示しているが、このポイント数は、ICチップ内蔵メダル30δに記憶されたゲーム初期データに含まれる特典データB<sub>2</sub>によるものである。

従って、このICチップ内蔵メダル30δを用いると、遊戯者は、ゲームを開始した時点から、50点のポイントを有した状態でゲームを開始することができる。

### 【0131】

#### 【発明の効果】

このように、本発明のICチップ内蔵メダルによれば、少なくともゲーム初期データを記憶可能な記憶部を備えており、上記記憶部には、複数のゲーム初期データからなるデータ群より抽出された1のゲーム初期データが、ゲームに用いられる前から記憶されているため、遊戯者は、ICチップ内蔵メダルを購入することに、異なるゲーム初期データが記憶されたICチップ内蔵メダルを入手することが可能である。このように、それぞれ異なるゲーム初期データが記憶されたICチップ内蔵メダルは、従来にはない新たな価値を有するとともに、外観上に差異がなくても、遊技者にとって、戦略シミュレーションゲームにおいて異なる価値を有していることになる。

### 【0132】

また、遊戯者は、そのようなデータが記憶されたICチップ内蔵メダルを収集することにより、ゲームを行うごとに、異なるゲーム初期データが記憶されたICチップ内蔵メダルを用いて戦略シミュレーションゲームを行うことが可能となる。さらに、複数のICチップ内蔵メダルがそれぞれ異なる価値を有しているため、遊戯者に対して、自分が好きなキャラクタ（武将）のデータが記憶されたICチップ内蔵メダルに愛着感を抱かせることが可能となる。

### 【0133】

このように、本発明によれば、メダル自体に従来にはない新たな価値を持たせることができ、かつ、ゲームに用いられる前から各メダルに異なる価値を持たせることができるために、遊戯者のメダル（ICチップ内蔵メダル）に対する収集欲を掻き立てるとともに、遊戯者がメダル（ICチップ内蔵メダル）に愛着感を抱くようにすることが可能であり、遊戯者のICチップ内蔵メダルに対する購買意欲を喚起することができる。

また、本発明のICチップ内蔵メダルをメダルゲーム機に用いられるようにする

ことにより、遊戯者がゲームにのめり込むようにすることが可能であり、さらに、当該メダルゲーム機を、ゲーム自体の面白さに加えて、従来にはない面白さをも兼ね備え、面白みが倍化されたアミューズメント性に溢れるメダルゲーム機とすることができます。

【図面の簡単な説明】

【図1】 (a) は、本発明のICチップ内蔵メダルの一例を模式的に示す平面図であり、(b) は、そのA-A線断面図であり、(c) は、立体的な形状を有する像と一緒に構成された本発明のICチップ内蔵メダルの一例を模式的に示す正面図である。

【図2】 図1に示したICチップ内蔵メダルの内部構造を示すブロック図である。

【図3】 図1に示したICチップ内蔵メダルに記憶されるゲーム初期データについて説明するための図である。

【図4】 本発明に係るメダルゲーム機の一例を模式的に示す斜視図である。

【図5】 (a) は、図4に示したメダルゲーム機の内部構造を示すブロック図であり、(b) は、上記メダルゲーム機を構成するサテライトの内部構造を示すブロック図である。

【図6】 メダルゲーム機のサテライトに設けられた画像表示装置の画面に表示される画像の一例を模式的に示す図である。

【符号の説明】

1 ゲーム初期データ設定テーブル

1 0 メダルゲーム機

1 1 本体装置

1 2 サテライト

1 3 大表示装置

1 3 a 画面

1 4 画像表示装置

1 4 a 画面

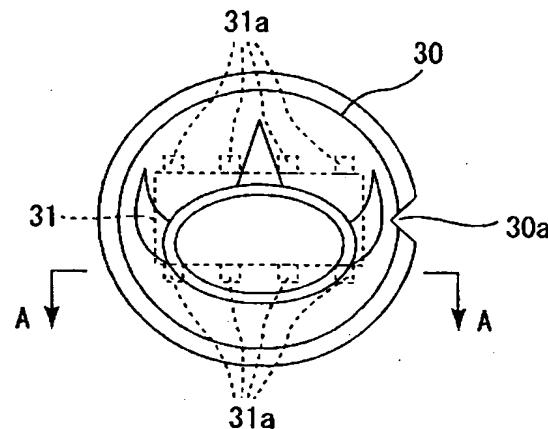
1 5 コントロール部

- 16 メダル投入口
- 18 スピーカ
- 19 凹部
- 19a コネクタ
- 20 ICチップ内蔵メダル設置台
- 21 メダル払出口
- 22 ICチップ内蔵メダル払出口
- 30 ICチップ内蔵メダル
- 31 ICチップ
- 33 立体的な形状を有する像（フィギュア）
- 35 フラッシュメモリ
- 36 マイクロコンピュータ
- 37 コントロールゲートアレイ
- 38 コネクタ
- 112 情報読取・書込装置
- 113 情報書込装置
- 114 ICチップ内蔵メダル払出装置
- 120 メダルセンサ
- 121 ホッパー
- 122 メダル検出部

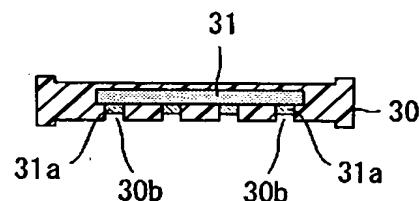
【書類名】 図面

【図1】

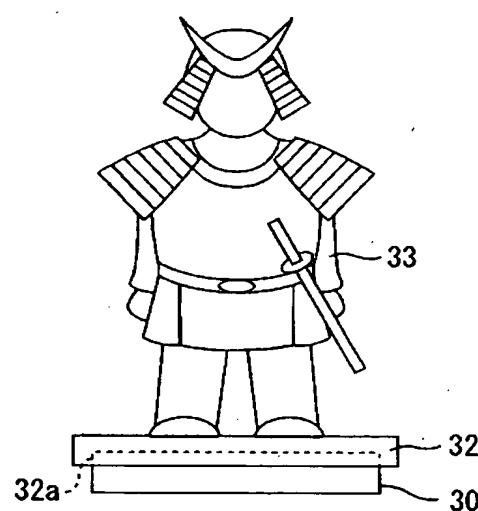
(a)



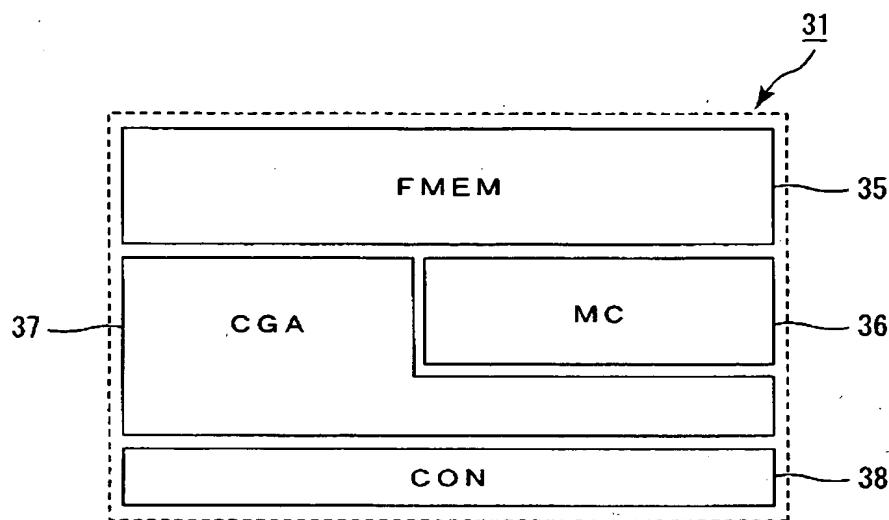
(b)



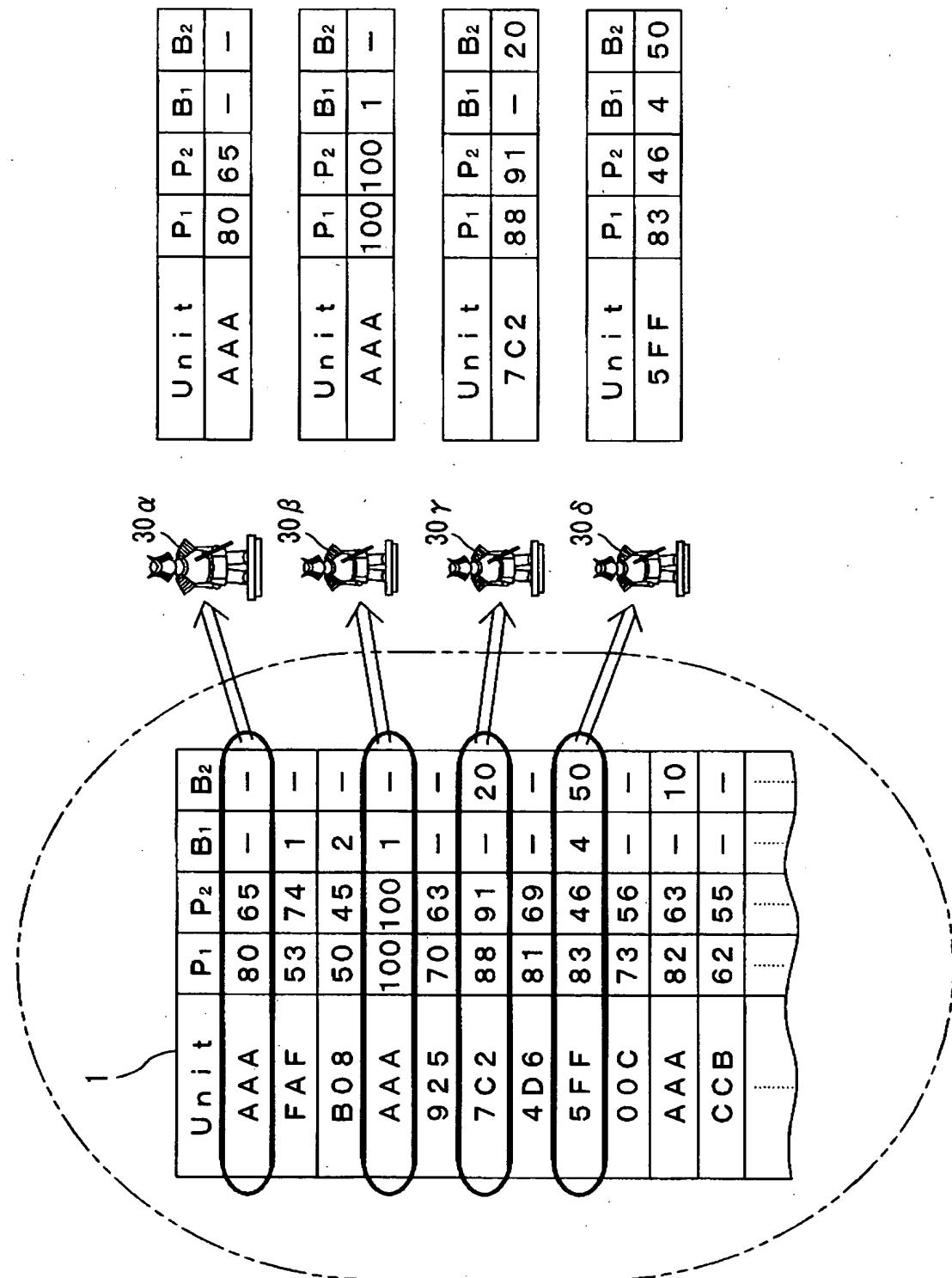
(c)



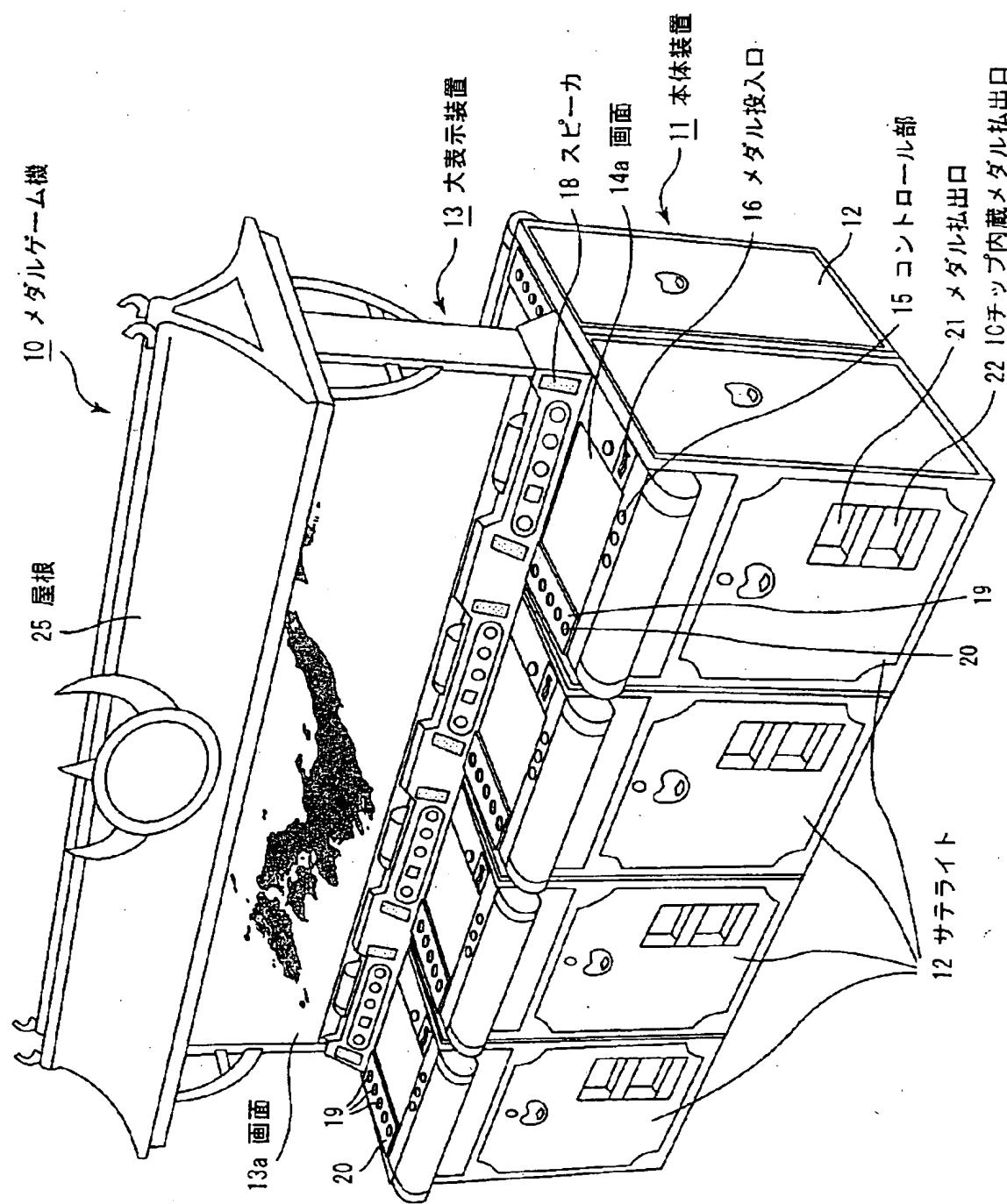
【図2】



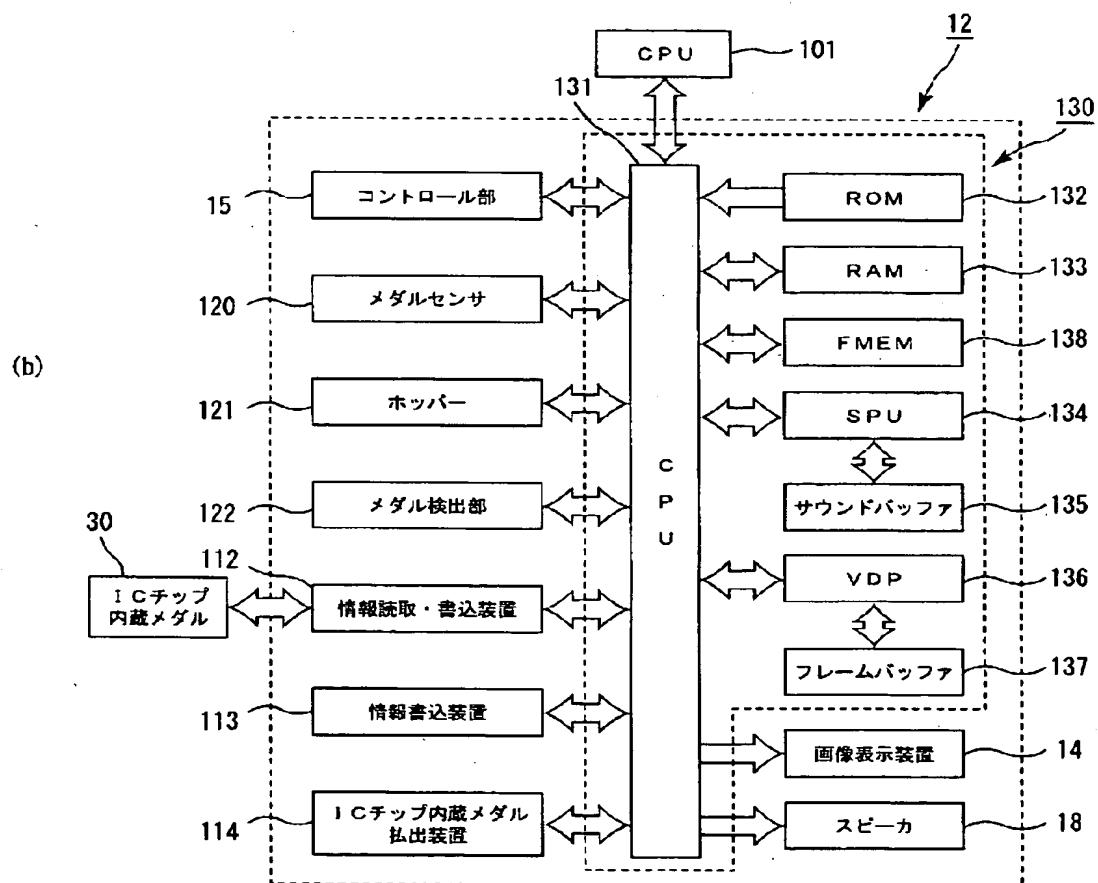
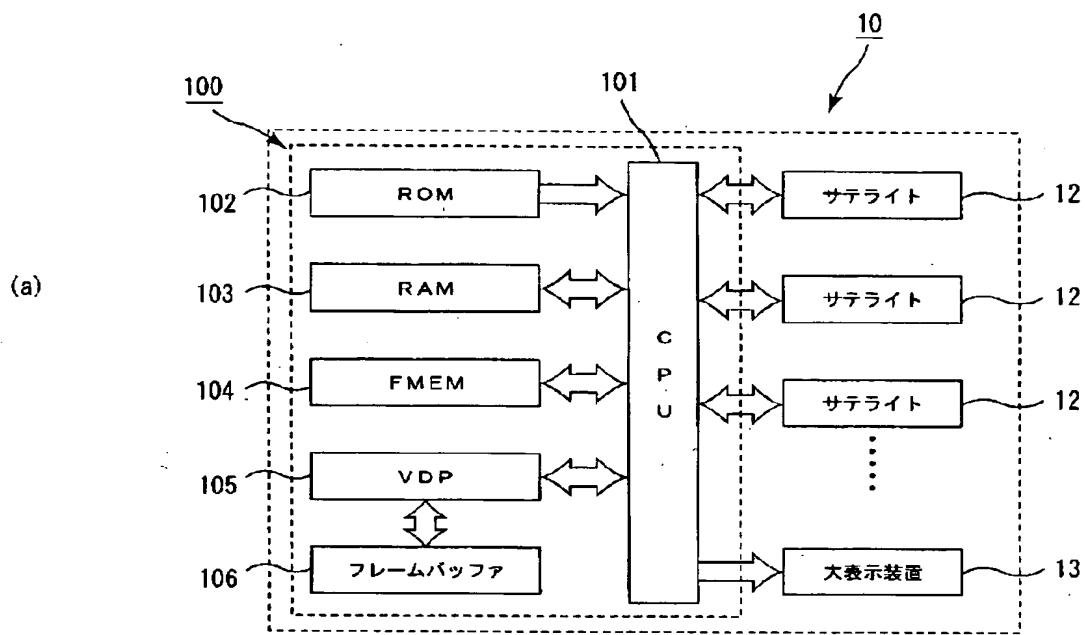
【図3】



【図4】



【図5】

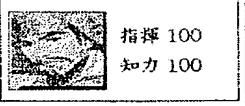


【図6】

(a)

1560年冬尾張 大名：織田信長	織田信長  指揮 80 知力 65	WIN 0 CREDIT 0 BET 0
このデータでよろしいですか? (Y/N)		

(b)

1560年冬尾張 大名：織田信長	織田信長  指揮 100 知力 100 能力：水軍統率可能	WIN 0 CREDIT 0 BET 0
このデータでよろしいですか? (Y/N)		

(c)

1560年冬越後 大名：上杉謙信	上杉謙信  指揮 88 知力 91	WIN 0 CREDIT 20 BET 0
このデータでよろしいですか? (Y/N)		

(d)

1560年冬美濃 大名：斎藤道三	斎藤道三  指揮 83 知力 46 所持品：宝刀	WIN 0 CREDIT 50 BET 0
このデータでよろしいですか? (Y/N)		

【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 メダルゲーム機に用いられるようにすることにより、当該メダルゲーム機を、ゲーム自体の面白さに加えて、従来にはない面白さをも兼ね備え、面白みが倍化されたアミューズメント性に溢れるメダルゲーム機とすることが可能であり、さらに、遊戯者の購買意欲を喚起させることができるメダルを提供すること。

【解決手段】 記憶部に複数のゲーム初期データからなるデータ群より抽出された1のゲーム初期データが予め記憶されていることを特徴とするICチップ内蔵メダル。

【選択図】 図3

**認定・付加情報**

特許出願の番号	特願2002-239692
受付番号	50201230820
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0091
作成日	平成14年 8月21日

**<認定情報・付加情報>**

【提出日】 平成14年 8月20日

次頁無

特願2002-239692

出願人履歴情報

識別番号

[598098526]

1. 変更年月日

[変更理由]

住 所  
氏 名

1998年 7月23日

新規登録

東京都江東区有明3丁目1番地25  
アルゼ株式会社